LATTJO

ET

LV

LT

PT

RO

SK

BG

Design and Quality
IKEA of Sweden

EESTI 4
LATVIEŠU 5
LIETUVIŲ 6
PORTUGUÊS 7
ROMÂNA 8
SLOVENSKY 9
БЪЛГАРСКИ 10

LATTJO doomino

Mängijate arv:
2-5

Sisaldab:
28 doominoklotsi

Mängu eesmärk:
Peate saama lahti kõikidest doominoklotsidest ja koguma kõige rohkem punkte.

Mängimine:
Aja klotsid laual laiali, esikülg allpool. Osalejate arvust sõltub, mitu klotsi igaüks endale saab: kui mängijaid on 2-3, võtab igaüks 7 klotsi; kui mängijaid on 4-5, võtab igaüks 5 klotsi. Ülejäänud klotsid hoitakse esikülg allpool laos.

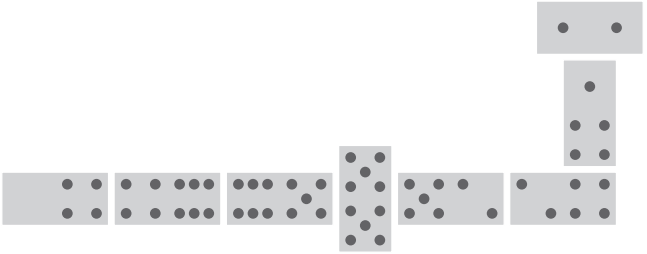
Mängijad hoiavad mängu ajal oma klotsidel olevad punktid teiste eest varjatuna.

Iga klots on jagatud kaheks joonega eraldatud osaks. Klotse, millel on mõlemas otsas sama arv punkte, nimetatakse duubliteks. Mängija, kellel on kõige suurema punktide arvuga duubel, alustab mängu, asetades selle klotsi laua keskele. Kui ühelgi mängijal ei ole duublit, pannakse kõik klotsid tagasi ja valitakse uued.

Mäng jätkub liikudes päripäeva. Iga mängija lisab klotsi laual asuva klotside rea vabasse otsa. Klots tuleb asetada sama punktide arvuga klotsi otsa. (Punktideta klots tuleb asetada teise punktideta klotsi otsa.)

Mängija, kes ei saa klotsi lauale asetada, võtab laost uue kivi. Kui mängija ei saa endiselt klotsi lauale asetada, jätkab järgmine mängija.

Mäng lõpeb, kui ühel mängijal saavad kõik klotsid otsa või kui mitte keegi mängijatest ei saa klotsi lauale asetada.



Joonisel on mäng juba käimas, ning vabad otsad on punktideta klots ja 1 punktiga klots. Pange tähele, et paigutus võib minna igas suunas. Pange ka tähele, et 5 punktiga duubelklots ja 1 punktiga duubelklots paigutatakse tavaliselt risti või vertikaalselt, kuid need võib asetada ka horisontaalselt.

Võitmine:
Mängu mängitakse tihti raundides. Ühe raundi võitja on mängija, kellel pole enam ühtki klotsi alles, või mängija, kelle klotsidest tuleb kokku madalaim punktisumma.

Raundi võitja kogub punkte lugedes kokku punktid teiste mängijate klotsidel. Kui võitjal on veel klotse alles, lahutatakse tema klotsidel olevad punktid teiste omadest.

Näide: võitjal on alles üks klots kahe punktiga. Teise mängija klotsidelt tuleb kokku 10 punkti. Võitja saab selles raundis 8 punkti.

Igas raundis saadud punkti liidetakse.

Mängu võitja on see, kes jõuab esimesena varem kokkulepitud punktisummani, näiteks 50, 75 või 100 punktini.

LATTJO domino

Spēlētāju skaits:
2 - 5

Sastāvs:
28 domino kauliņi

Spēles mērķis:
Spēles mērķis ir atbrīvoties no visiem kauliņiem un spēles beigās iegūt visvairāk punktu.

Spēles noteikumi:
Visi kauliņi jānovieto ar punktiem uz apakšu un jāsajauc. Ja spēlē piedalās 2 – 3 spēlētāji, katrs paceļ 7 kauliņus, savukārt, ja piedalās 4 – 5 spēlētāji – katram pienākas 5 kauliņi. Pārējie kauliņi paliek neskarti.

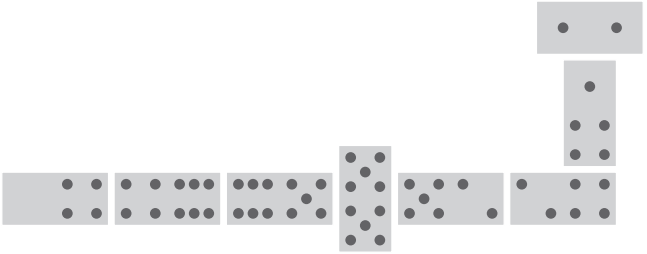
Spēlēji nedrīkst savus kauliņus rādīt pretiniekiem.

Katrs kauliņš ir sadalīts divās daļās ar līniju. Kauliņus ar vienādu punktu skaitu abās daļās sauc par dubultajiem kauliņiem. Spēli uzsāk tas spēlētājs, kuram ir visvērtīgākais dubultais kauliņš, to novietojot galda vidū. Ja nevienam no spēlētājiem nav dubultais kauliņš, spēlētāji sāk spēli no jauna, paceļot citus kauliņus.

Spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā. Katram spēlētājam domino rindas galā jāpievieno savs kauliņš. Jaunu kauliņu drīkst pievienot vienīgi pie kauliņa ar tādu pašu punktu skaitu (tukšu kauliņu drīkst pievienot vienīgi pie tukša kauliņa).

Ja spēlētājam nav piemērota kauliņa, viņam jāpaceļ kāds no aizklātajiem kauliņiem uz galda. Ja spēlētajam joprojām nav piemērota kauliņa, spēli turpina nākamais spēlētājs.

Spēles kārta beidzas tad, kad kādam no spēlētājiem vairs nav kauliņu vai arī kad neviens no spēlētājiem nevar papildināt domino rindu.



Ilustrācijā attēlota spēles gaita ar tukšu kauliņu vienā domino rindas galā un kauliņu ar vienu punktu – otrā galā. Ņemiet vērā, ka spēle var turpināties jebkurā virzienā. Ņemiet vērā arī to, ka dubulto kauliņu ar pieciem punktiem un dubulto kauliņu ar vienu punktu var novietot arī perpendikulāri domino rindas galam.

Spēles uzvarētājs:
Spēli parasti spēlē vairākās kārtās. Par kārtas uzvarētāju tiek uzskatīts tas spēlētājs, kuram vairs nav kauliņu, vai arī spēlētājs ar vismazāko kauliņu punktu summu.

Kārtas uzvarētājs saskaita citu spēlētāju atlikušos punktus. Ja uzvarētājam pašam palikuši kauliņi, to punktu summu atņem no pārējo spēlētāju kauliņu punktu summas.

Piemērs: Kārtas uzvarētājam pāri palicis kauliņš ar diviem punktiem. Otra spēlētāja kauliņi kopā sastāda 10 punktus. Tātad šīs kārtas uzvarētājs saņem 8 punktus.

Spēles izskaņā spēlētāji saskaita katrā kārtā iegūtos punktus.

Spēli uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz punktu skaitu, par ko spēlētāji vienojušies iepriekš, piemēram, 50, 75 vai 100 punktus.

LATTJO žaidimas "Domino"

Žaidėjų skaičius:
2-5

Žaidimą sudaro:
28 domino kauliukai

Žaidėjų tikslas:
Surinkti kuo daugiau taškų ir panaudoti visus kauliukus.

Žaidimo taisyklės:
Kauliukai užverčiami, dedami ant stalo ir sumaišomi. Jei žaidėjų 2-3, kiekvienas paima po 7 kauliukus, jei žaidėjų 4-5, kiekvienas paima po 5 kauliukus. Likusius užverstus domino kauliukus reikia palikti atsargai.

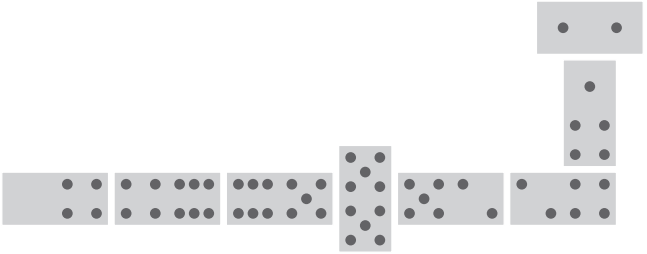
Žaidėjai turi slėpti nuo priešininkų, kokių kauliukų jie turi.

Visi domino kauliukai yra padalyti į dvi dalis, kurias skiria linija. Kauliukai, kurių abiejose puselėse yra vienodas taškų skaičius, vadinami dvigubais. Žaidėjas, kurio dvigubo kauliuko taškų suma yra didžiausia, pradeda žaidimą – padeda kauliuką stalo viduryje. Jei nė vienas žaidėjas neturi dvigubo kauliuko, visus kauliukus reikia sudėti atgal, sumaišyti ir pasidalinti iš naujo.

Žaidžiama pagal laikrodžio rodyklę. Prie kiekvieno kauliuko reikia padėti tokį patį taškų skaičių turintį kauliuką (pvz., jei kauliukas „tuščias", jį turite padėti prie kito „tuščio" kauliuko).

Jei žaidėjas neturi reikiamo kauliuko, jis gali paimti kauliuką iš atsarginių. Jei kauliukas netinka, žaidėjas perduoda ėjimą kitam.

Žaidimas baigiasi, kai vienas iš žaidėjų nebeturi kauliukų arba nė vienas žaidėjas neturi reikiamo kauliuko, kad tęstų žaidimą.



Paveikslėlyje pavaizduota, kaip žaisti. Šiuo atveju, yra du atviri kauliukai: „tuščias" kauliukas be taškų ir kauliukas „1". Tačiau atminkite, kad kauliukų grandinė gali būti pati įvairiausia. Dažniausiai dvigubi kauliukai „5" ir „1" yra dedami įstrižai arba vertikaliai, rečiau – horizontaliai.

Kaip laimėti:
Dažniausiai žaidžiama keliais etapais. Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris panaudoja visus kauliukus, arba tas, kurio kauliukų taškų suma yra mažiausia.

Žaidimo etapo laimėtojas turi suskaičiuoti kitų žaidėjų taškus arba jų nepanaudotų kauliukų taškus. Jei laimėtojas turi nepanaudotų kauliukų, reikia suskaičiuotų šių kauliukų taškų sumą ir atimti ją iš bendros taškų sumos.

Pavyzdžiui, jei laimėtojas turi nepanaudotą 2 taškų kauliuką, o kitas žaidėjas turi kauliukų, kurių taškų suma yra 10, vadinasi, laimėtojas pelno 8 taškus šiame etape.

Kiekviename atskirame etape žaidėjo pelnyti taškai susumuojami.

Žaidimą laimi tas žaidėjas, kuris surenka žaidėjų pasirinktą taškų sumą, pavyzdžiui, 50, 75 arba 100.

LATTJO domino

Número de jogadores:
2 - 5

Inclui:
28 peças de dominó

Objetivo do jogo:
O objetivo do jogo é terminar sem peças e ganhar a maior parte dos pontos.

Como jogar:
Baralhe as peças viradas para baixo sobre a mesa. O número de peças depende do número de jogadores: 2-3 jogadores jogam com 7 peças cada um; 4–5 jogadores jogam com 5 peças cada um. As restantes peças são mantidas de lado, viradas para baixo, no "monte".

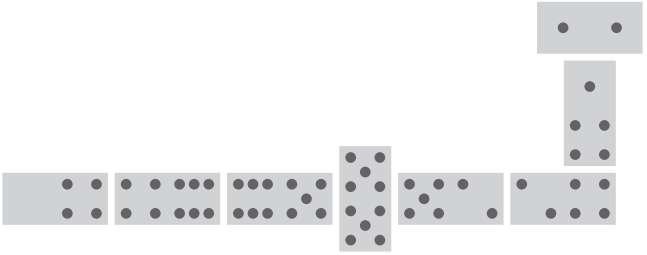
Durante o jogo, os jogadores mantêm as suas peças com as pintas fora do alcance dos adversários.

Cada peça está dividida em duas extremidades separadas por uma linha. As peças com o mesmo número de pintas em ambas as extremidades chamam-se "duplos". O jogador com o duplo com o número maior começa, colocando a peça no centro da mesa. Se nenhum jogador tiver um duplo, volta-se a baralhar as peças e as distribui-las.

O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio. Cada jogador acrescenta uma peça a uma extremidade livre. A peça deve ser colocada junto a uma peça com o mesmo número de pintas. (Uma peça em branco deve ser colocada junto a uma peça em branco).

Um jogador que não conseguir colocar uma peça vai buscar uma nova ao monte. Se o jogador mesmo assim não conseguir colocar uma peça, passa a vez a outro jogador.

Uma partida termina quando um jogador já não tiver peças ou se nenhum jogador conseguir colocar nenhuma peça.



Na ilustração, o jogo já vai avançado e as peças "em branco" e "1" são as extremidades vazias. Tenha em atenção que a disposição das peças pode fluir em qualquer direção. Tenha também em conta que o duplo 5 e o duplo 1 são normalmente colocados na perpendicular ou na vertical, mas também podem ser colocadas na horizontal.

Como ganhar:
O jogo é muitas vezes jogado em várias partidas. O vencedor de uma partida é o jogador sem peças ou o jogador com o menor número de pintas nas suas peças.

O vencedor da partida recolhe os pontos contando as pintas das peças dos seus adversários. Se o vencedor ainda tiver peças, subtrai o número das pintas das suas peças ao total de pontos.

Exemplo: o vencedor tem ainda uma peça com duas pintas. O outro jogador tem peças com um total de 10 pintas. Logo, o vencedor recebe 8 pontos nesta partida.

Os pontos de cada partida individual são somados.

O vencedor do jogo é o jogador a alcançar primeiro uma pontuação pré-estabelecida de, por exemplo, 50, 75 ou 100 pontos.

LATTJO joc domino

Număr jucători:
2-5

Conţinut:
28 piese de domino

Scopul jocului:
Obiectivul jocului este de a elimina toate piesele şi de a obţine cât mai multe puncte.

Cum joci:
Amestecă piesele cu faţa în jos pe tablă. Numărul de piese pe care le alegi depinde de numărul de jucători: 2-3 jucători trag câte t piese fiecare, 4-5 jucători trag câte 5 piese fiecare. Piesele rămase sunt ţinute cu faţa în jos.

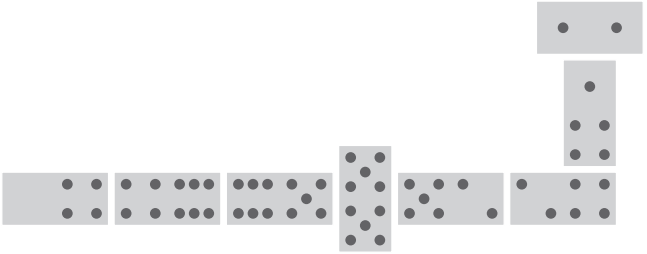
În timpul jocului, jucătorii ţin piesele cu partea imprimată astfel încât să nu fie văzute de oponenţi.

Fiecare piesă este împărţită în 2, separate de o linie. Piesele cu acelaşi număr de puncte în fiecare parte se numesc duble. Jucătorul cu cel mai mare număr de duble începe prin a aşeza piesa în mijlocul mesei. Dacă niciun jucător nu are o dublă, piesele se pun la loc şi se trag alte piese.

Jocul continuă în senul acelor de ceasornic. Fiecare jucător adaugă o piesă. Piesa trebuie aşezată lângă o piesă cu acelaşi număr de puncte (Piesele goale se aşază lângă cele goale).

Un jucător care nu poate aşeza o piesă, trage una nouă. Dacă tot nu poate aşeza o piesă, este rândul celuilalt jucător.

Runda se termină când un jucător rămâne fără piese sau când niciunul dintre jucători nu poate aşeza o piesă.



În ilustraţie, jocul este la jumătate, iar piesele marcate cu 1 sau goale sunt în capăt. Aşezarea poate varia în orice direcţie. Piesele duble cu 5 şi 1 sunt aşezate de obieci în cruce sau vertical, dar pot fi aşezate şi orizontal.

Cum câştigi:
Jocul constă în mai multe runde. Câştigătorul unei runde este jucătorul care nu mai are nicio piesă sau cel cu numărul cel mai mic de puncte pe piese.

Câştigătorul rundei adună punctele numărând punctele de pe piesele oponentului.

Dacă câştigătorul mai are piese, numărul de puncte se scade din numărul total al punctelor.

Punctele de la fiecare rundă se adună.

Câştigătorul jocului este jucătorul care ajunge la scorul prestabilit, de exemplu 50, 75 sau 100 de puncte.

LATTJO domino

Počet hráčov
2 - 5

Obsah:
28 domino doštičiek

Cieľ hry:
Cieľom hry je zbaviť sa všetkých kociek a nazbierať čo najviac bodov.

Pravidlá hry:
Doštičky obráťte popísanou stranou dolu a zamiešajte. Počet doštičiek, ktoré si budete ťahať, závisí odpočtu hráčov: pri 2-3 hráčoch ťahá každý 7 doštičiek, pri 4-5 hráčoch ťahá každý 5 doštičiek. Zvyšné doštičky zostanú obrátené v zásobe.

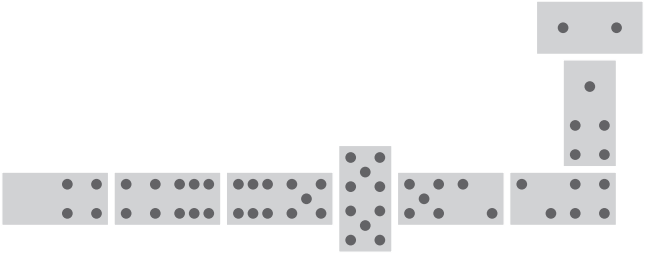
Počas hry hráči držia svoje doštičky s bodkami tak, aby ich nikto iný nevidel.

Každá doštička je rozdelená na dve časti, stredom prechádza čiara. Doštičky s rovnakým číslom na oboch koncoch nazývame dvojité. Hráč ktorý má najvyššiu dvojitú doštičku začne tým, že ju položí na stôl. Ak žiadny ďalší hráč nemá dvojitú doštičku, všetky sa dajú späť a potiahnu sa nové.

Hra pokračuje v smere hodinových ručičiek. Každý hráč pridá doštičku na niektorý z voľných koncov. Doštičku treba uložiť k takej, na ktorej je rovnaký počet bodiek (vedľa prázdnej doštičke musí ísť prázdna doštičke).

Hráč, ktorý nemôže pridať žiadnu doštičku si potiahne ďalšiu spomedzi nepoužitých. Ak ani tú nemôže použiť, je na rade nasledujúci hráč.

Kolo končí, keď niektorý z hráčov minie všetky doštičky alebo keď ani jeden z hráčov nemôže pridať doštičku.



Na obrázku je hra v plnom prúde a na koncoch sú prázdna doštička a doštička s číslom 1. Všimnite si, že hra môže pokračovať hocijakým smerom. Všimnite si tiež, že dvojitá doštička 5 a dvojitá doštička 1, ktoré sa normálne umiestňujú na križovatky alebo bývajú zvislo orientované, sa môžu umiestniť aj vodorovne.

Ako vyhrať:
Táto hra má obyčajne veľa kôl. Víťazom kola je hráč, ktorý minie všetky doštičky, alebo ten, ktorý má na svojich doštičkách najmenší počet bodiek.

Výherca si pridá body tým, že spočíta bodky na doštičkách ostatných hráčov (hráča). Ak víťazovi zostanú nejaké doštičky, počet bodiek na nich sa odráta od celkového počtu bodov.

Príklad: Víťazovi zostala jedna doštička s 2 bodkami. Protivník má doštičky v celkovej hodnote 10 bodiek. Víťaz za toto kolo dostane 8 bodov.

Body z individuálnych kôl sa zrátajú.

Víťazom hry je ten hráč, ktorý ako prvý dopsiahne vopred určený počet bodov, napríklad 50, 75 alebo 100.

LATTJO игра на домино

Брой играчи:
2 - 5

Съдържание:
28 плочки домино.

Цел на играта:
Целта на играта е да се освободите от всички плочки и да съберете най-много точки.

Как да играем:
Разбъркайте обърнатите с лице към масата плочки. Броят изтеглени плочки зависи от броя на играчите: при 2-3 играчи всеки изтегля по 7 плочки; при 4–5 играчи всеки изтегля по 5 плочки. Останалите плочки остават необърнати в "банката".

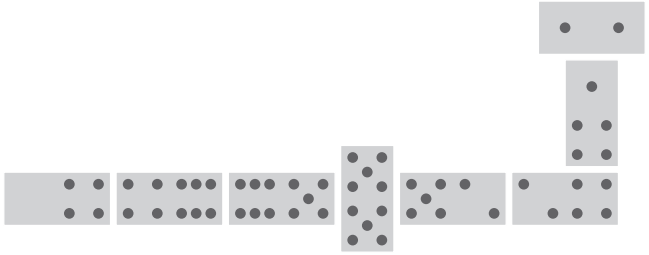
По време на играта всеки крие точките върху плочките си от другите играчи.

Всяка плочка е разделена на две, с линия по средата. Плочите с еднакъв брой точки във всяка половинка се наричат "двойни" плочки. Играчът с двойна плочка с най-много точки започва първи, като поставя плочката в средата на масата. Ако никой няма такава, всички връщат плочките и теглят нови.

Играта продължава по часовниковата стрелка. Всеки играч добавя плочка в един от отворените краища. Плочките се добавят до такива със същия брой точки. (Плочката без точки може да седи само до друга плочка без точки).

Ако някой от играчите няма подходяща плочка, той изтегля нова от банката. Ако и след това няма валиден ход, става ред на следващия играч.

Турът приключва, когато някой от играчите се освободи от всички плочки или когато никой няма валиден ход.



Илюстрацията показва играта в ход. "Празната" плочка и номер 1 са в двата отворени края. Играта може да продължи във всяка посока. Обърнете внимание на двойните плочки (с две 5 или 1) - обикновено се поставят вертикално, но могат да се поставят и хоризонтално.

Как да спечелим:
Играта често се играе в няколко тура. Победител на всеки тур е играчът, останал без плочки или с най-малък брой точки върху плочките си.

Победителят на тура печели точки, които отговарят на броя точки върху оставащите плочки в другите играчи. Ако и победителят има останали плочки, броят точки върху тях се изважда от общия сбор.

Пример: Победителят има една плочка с 2 точки. Другият играч има плочки с общо 10 точки. Победителят взима 8 точки за тура.

Точките от отделните турове се събират.

Победител на играта е участникът, който първи достигне предварително избран брой точки - например 50, 75 или 100.

© Inter IKEA Systems B.V. 2015